

10



Камеры видеонаблюдения

Сразу после раздачи карманных карт: Каждый из вас получает одну дополнительную карманную карту. Каждый из вас играет тремя карманными картами.

3



Детектор движения

Если хотя бы одна из общих карт во 2-м раунде — J, Q или K, происходит следующее: игрок, у которого есть белая 1-звездочная фишка (из 1-го раунда), должен положить свои карманные карты рубашкой вверх в стопку сброса и взять новые карманные карты из колоды.

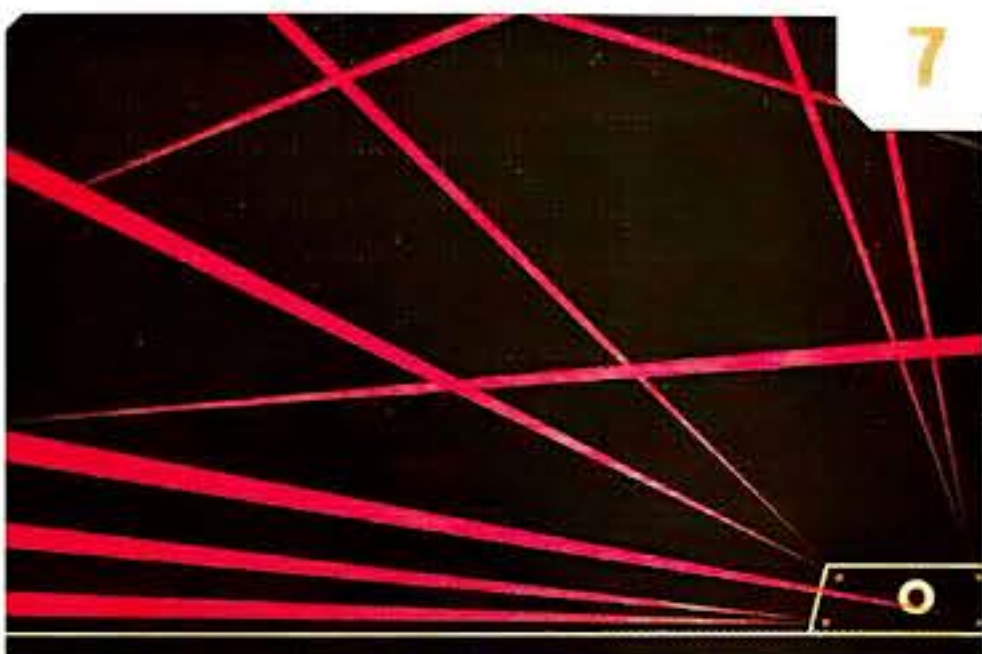
6



Вентиляционная шахта

Сразу после раздачи карманных карт: Переверните фишки с наивысшим номиналом для раундов 1, 2 и 3 на темную сторону. Эти фишки не могут сменить владельца после того, как они были взяты из центра стола.

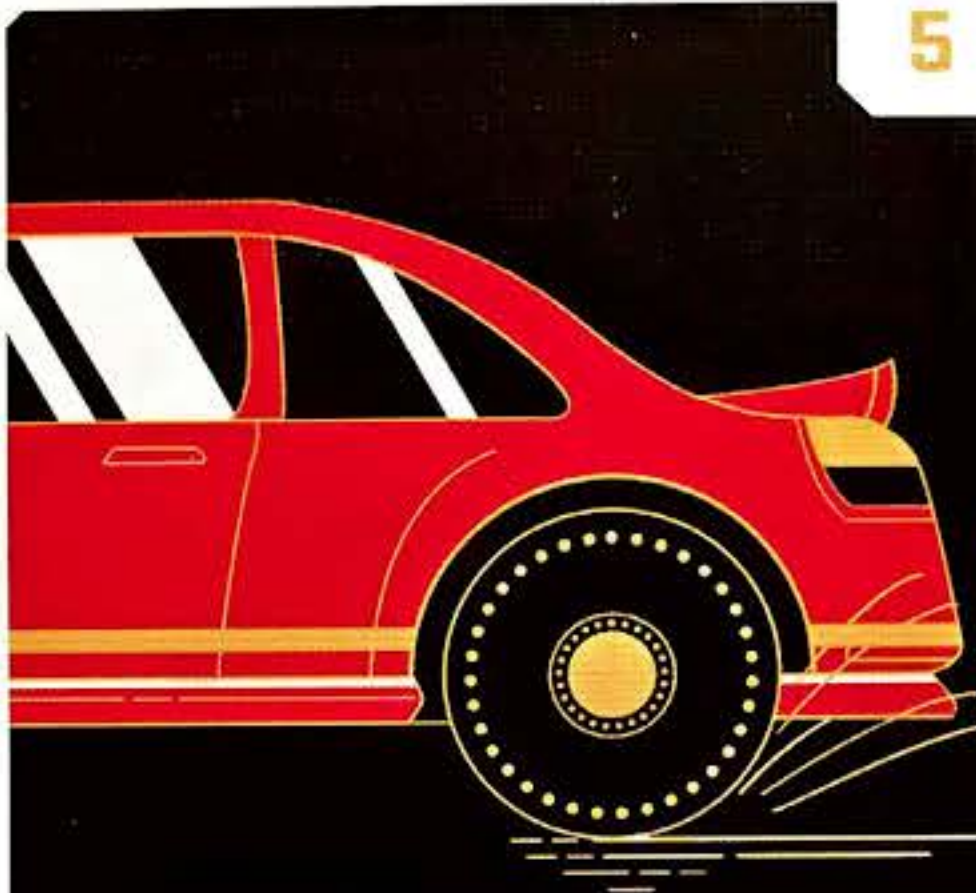
7



Лазерные растяжки

Если ни одна из общих карт во 2-м раунде не является J, Q или K, происходит следующее: игрок, у которого белая фишка наивысшего номинала (из 1-го раунда), должен положить свои карманные карты рубашкой вверх в стопку сброса и взять новые карманные карты из колоды.

5



Поспешное бегство

В 3-м раунде оранжевые фишки не раздаются! После 2-го раунда откройте четвертую общую карту и переходите сразу к 4-му раунду.

9



Сканирование отпечатков пальцев

Перед тем, как игрок с самой высокой красной фишкой покажет свою руку на вскрытии: Все остальные игроки должны посоветоваться и договориться о том, каков, по их мнению, рейтинг руки этого игрока (старшая карта до роял-флеша). Если их предположение неверно, это ограбление проваливается.

6



Координатор

Сразу после раздачи карманных карт: Каждый из вас одновременно передает одну из своих карманных карт соседу слева.

1



Информатор

Один из вас показывает другому игроку одну из своих карманных карт.

4



Вдохновитель

Выберите значение карты (от 2 до A). Один из вас сообщает всем, сколько у него карманных карт этого значения.



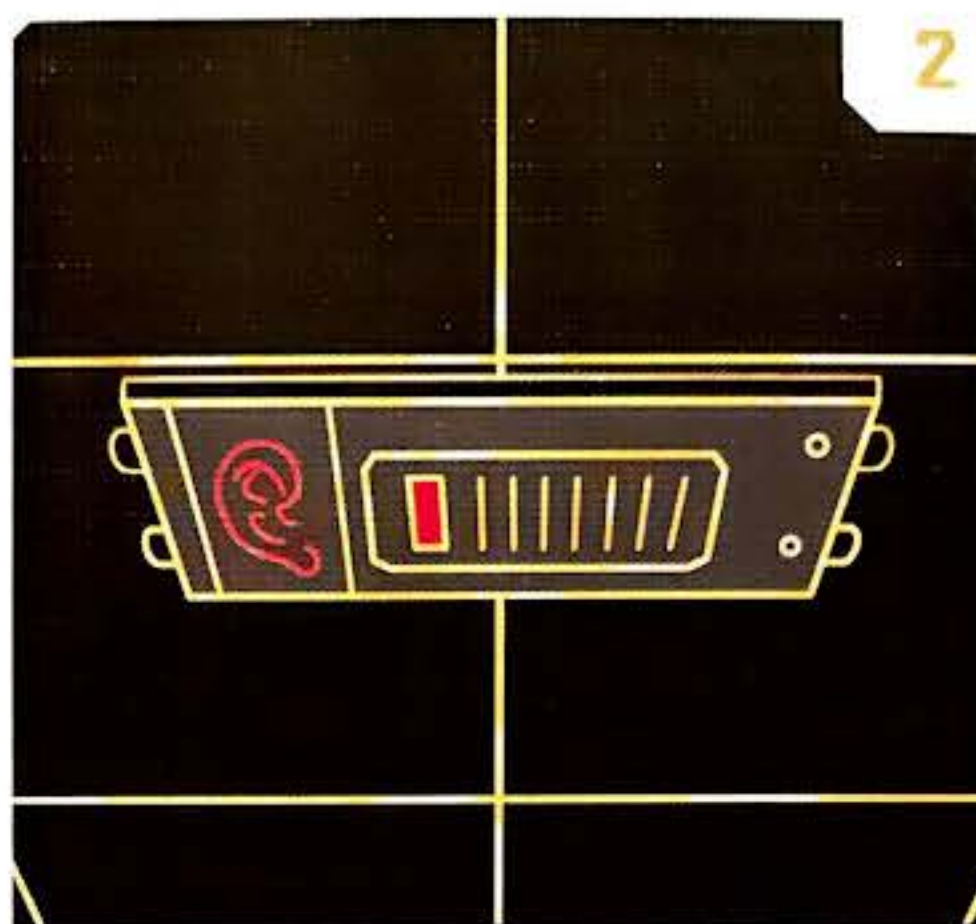
8

Затемнение

В начале 2-го раунда: Все игроки сбрасывают фишки из 1-го раунда.

В начале 3-го раунда: Все игроки сбрасывают фишки из 2-го раунда.

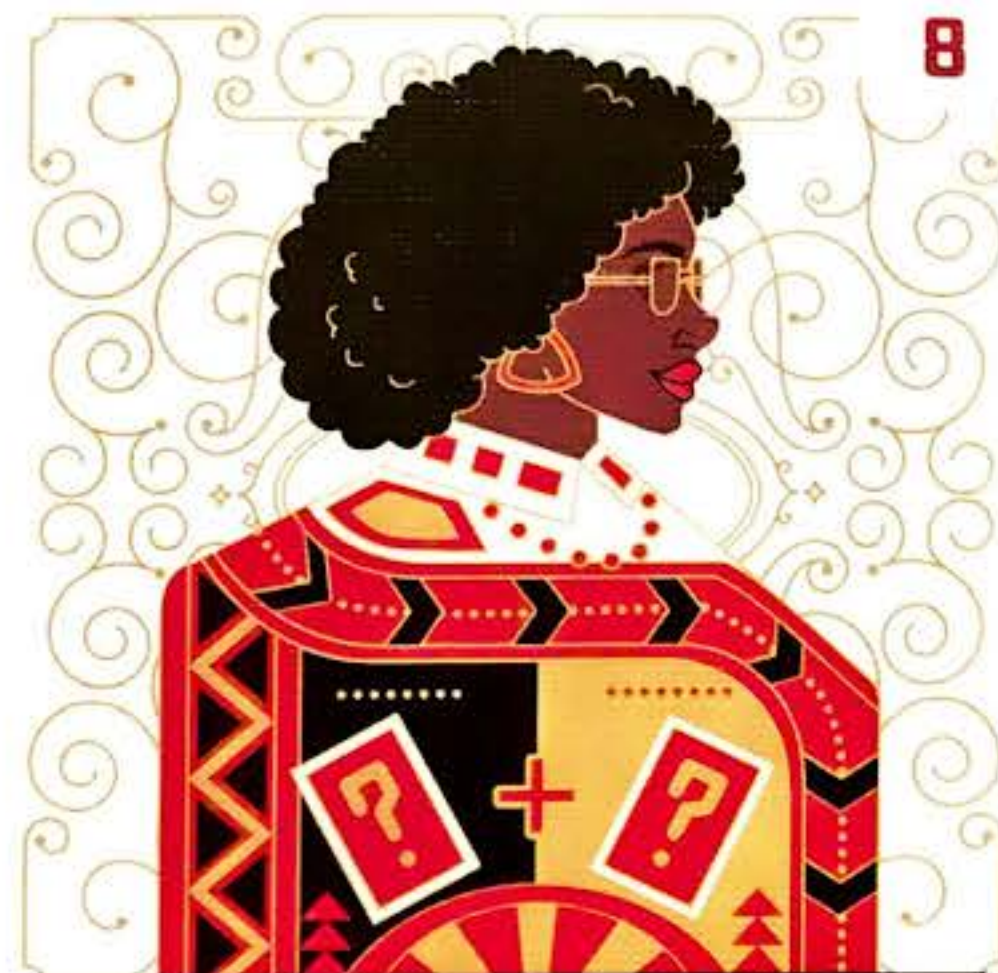
В начале 4-го раунда: Все игроки сбрасывают фишки из 3-го раунда.



2

Датчики шума

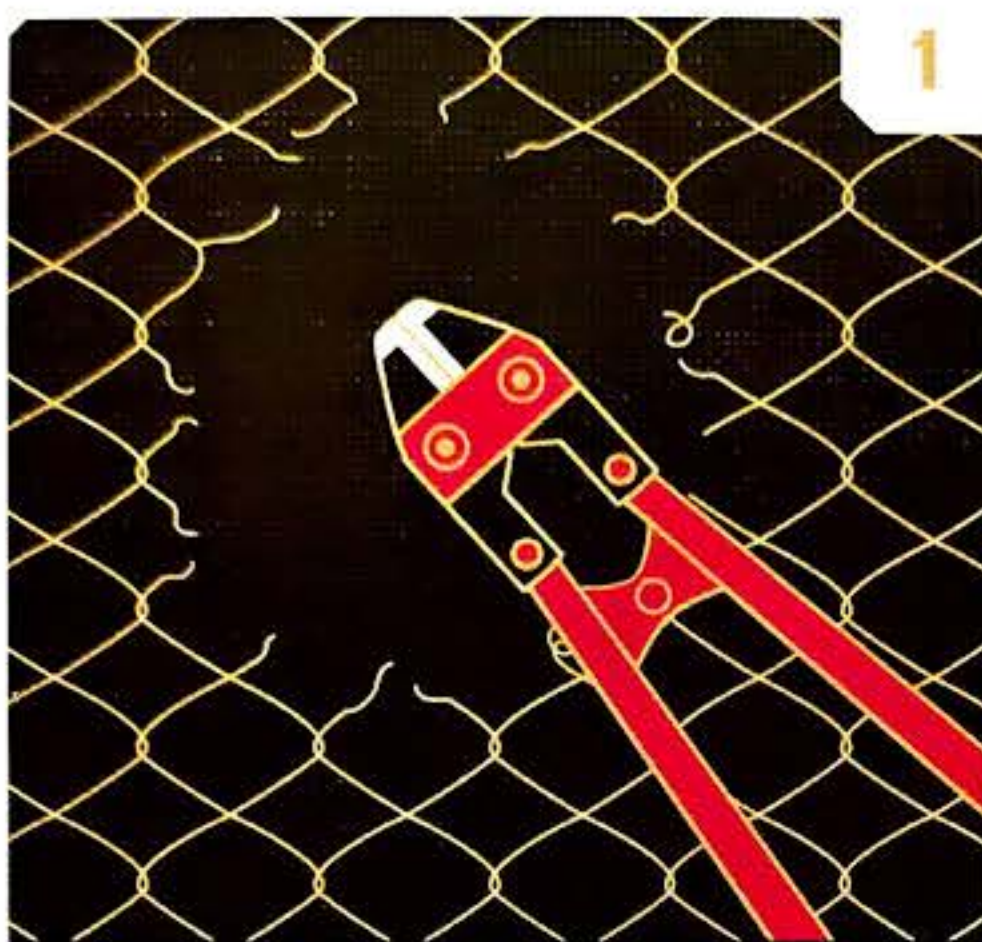
Сразу после раздачи карманных карт: Переверните 1-звездочные фишки из раундов 1, 2 и 3 на темную сторону. Эти фишки не могут сменить владельца после того, как они были взяты из центра стола.



8

Математический гений

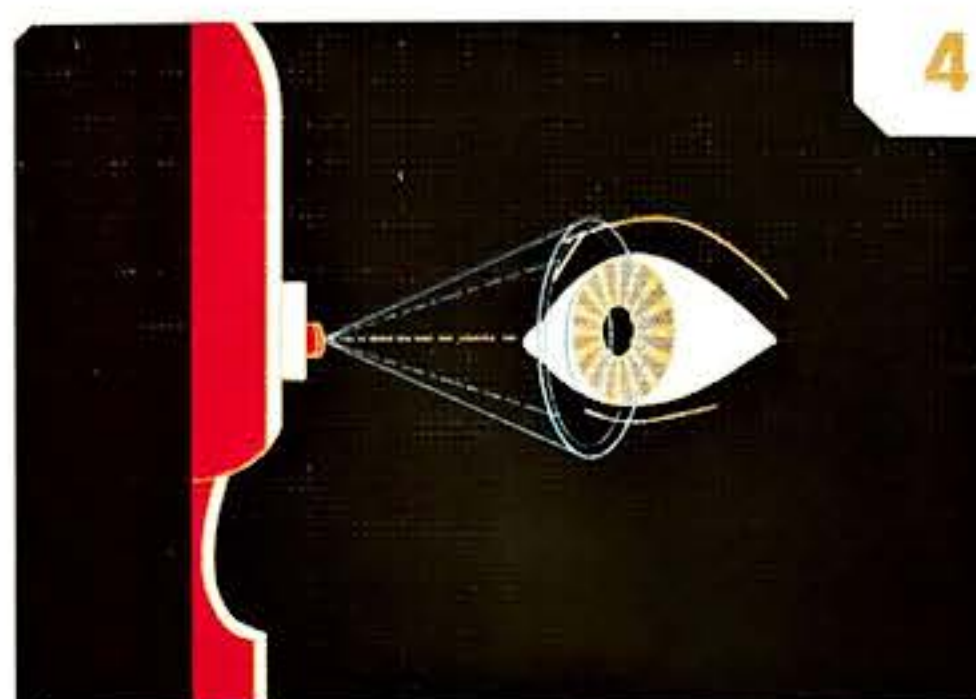
Сразу после раздачи карманных карт: Каждый из вас делится со всеми суммой достоинств своих карманных карт. Карманные карты от 2 до 10 имеют достоинства от 2 до 10. Карманные карты J, Q и K имеют достоинство 10. Карманные карты A имеют достоинство 11.



1

Быстрый доступ

Сразу после раздачи карманных карт: Не раздавайте белые фишки! Сразу переходите к раунду 2 и откройте первые три общие карты.



4

Сканирование сетчатки

Перед тем, как игрок с самой высокой красной фишкой покажет свою руку в шоудауне: Все остальные игроки должны посоветоваться и договориться о значении карты (от 2 до A), которое, по их мнению, у этого игрока в карманных картах. Если его предположение неверно, это ограбление проваливается.



7

Джек

Один из вас добавляет эту карту в свой карман, затем кладет одну из своих других карманных карт рубашкой вверх на стопку сброса. Карта «Валет» считается как J, но не принадлежит ни к какой масти.



5

Хакер

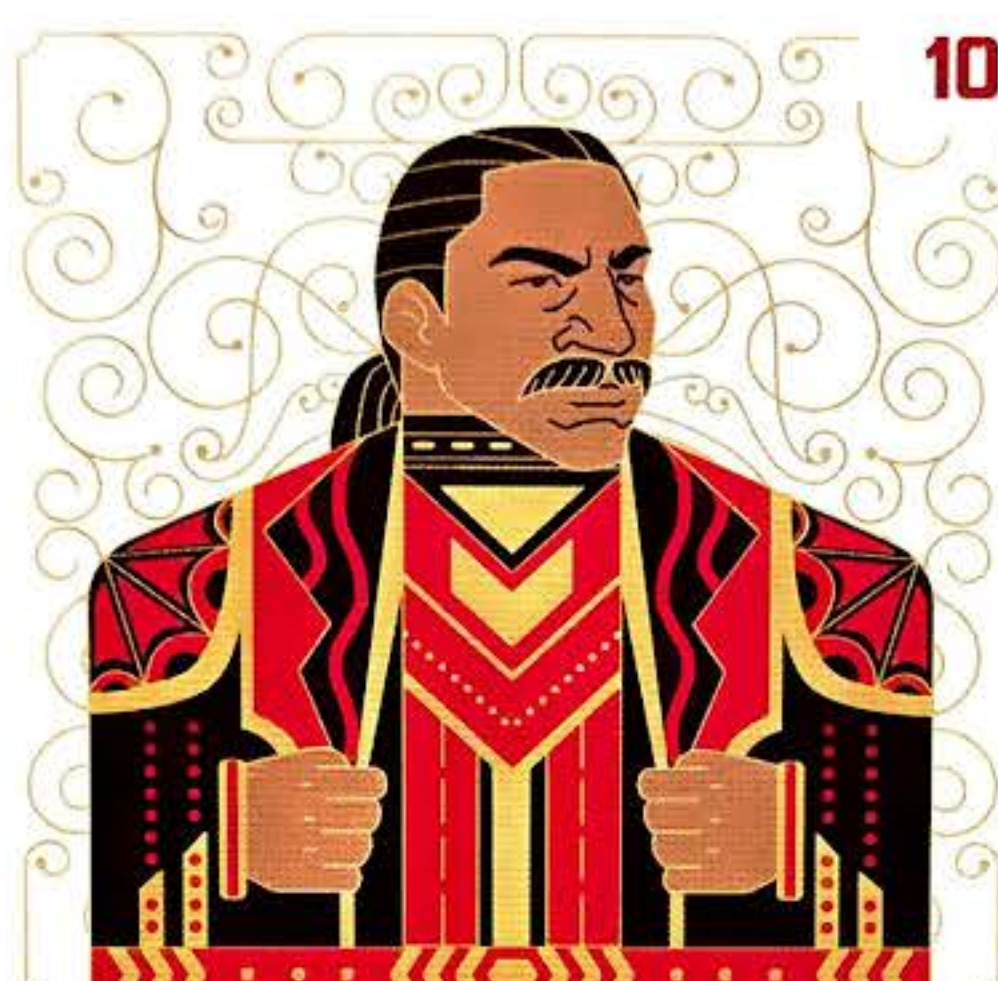
Один из вас берет одну дополнительную карманную карту из колоды, затем кладет одну из своих карманных карт рубашкой вверх в стопку сброса.



2

Водитель-беглец

Один из вас расскажет всем, какой рейтинг у вашей руки на данный момент (от старшей карты до роял-флеш).



10

Мышцы

Один из вас получает следующую способность: ваша рука бьет все остальные руки того же ранга.



Мошенник

Сразу после раздачи карманных карт: После того как вы все посмотрели свои карманные карты, перетасуйте карманные карты всех игроков рубашками вверх и перераздайте их.



Инвестор

Сразу после раздачи карманных карт: Каждый из вас сообщает всем, сколько у него в кармане «картинок» (J, Q, K).



